

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

TIRO AO ALVO FORA DE MODA

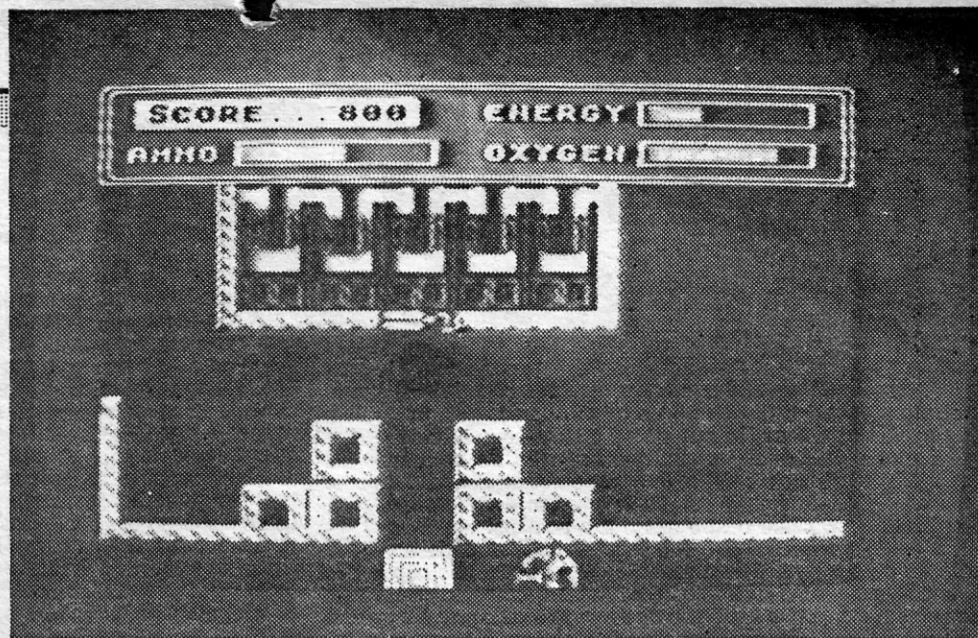
TÍTULO: Captain Kelly
MÁQUINA: Spectrum

A Quicksilver costuma apresentar bons jogos, designadamente ao nível de gráficos, mas alguém estava um pouco distraído e pôs **Captain Kelly** na rua sem cuidar melhor de alguns pormenores. Não que o jogo seja mau de todo, e até possui alguns pontos de interesse, apesar de a história ser também um pouco batida. Parece é algo desactualizado, como se estivesse pronto há um ano ou dois e fosse agora lançado à falta de melhor.

O personagem do jogo, **Kelly**, é um astronauta que arranja um novo emprego, levando naves espaciais da fábrica para os clientes, e tudo corre bem até ao dia em que descobre que uma das naves tem os sistemas de segurança avariados e que os **robots** que a guardam o deixaram entrar, mas o impedem de sair. Pior ainda, considerando-o um intruso, fazem os possíveis por eliminá-lo. O problema de **Kelly**, portanto, é alcançar a sala de controlo e repor tudo na devida ordem, mas só o conseguirá depois de eliminar os 35 **robots** — 5 em cada um dos 7 níveis da nave.

Eliminar os **robots** não é fácil, porque são extraordinariamente resistentes aos tiros do **laser** de **Kelly**, e as munições deste esgotam-se mais depressa do que seria desejável. E, para complicar mais as coisas, os **robots** têm zonas de reparação, de onde saem novinhos em folha, a nave não tem oxigénio e o ar que **Kelly** transporta nas suas garrafas também se esgota e de igual modo vai diminuindo a sua energia, à medida que o tempo passa.

Felizmente, espalhados por diversos sítios da nave, há postos de reabastecimento de munições, colocados em nichos (levar **Kelly** até lá e premir «disparar»), facilmente identificáveis, porque têm um desenho em forma de espingarda. Quando esse ícone é activado, aparece um novo **screen**, com armas e munições, e basta premir «disparar» para ser reabastecido a partir do desenho momentaneamente «iluminado». Para se reabastecer de oxigénio (convém ir deitando o olho aos indicadores de barras, no topo), há também postos espalhados pela nave e, quanto à energia, uma visita a uma das enfermarias resolve o problema. Atenção, no entanto, que as idas à enfermaria são limitadas. Além disso, **Kelly** pode obter informações sobre o número de pas-



sagens pela enfermaria e armeiros que tem disponíveis, bem como sobre o número de **robots** que lhe falta eliminar em cada nível, aproximando-se de um dos terminais também espalhados pela nave. Para se deslocar, pode ainda usar teletransportes de nível para nível, bastando entrar no respectivo quadrado brilhante e deixar-se ficar aí por um momento. A sala de rádio (**radio room**) é também útil, porque **Kelly** pode aí pedir que seja transmitida mais energia à nave, mas só terá acesso ao controlo, como acima referimos, depois de matar todos os guardas.

A área de jogo é vista na vertical e os **robots**

e **Kelly** (este quase parece também um **robot**) movem-se um pouco desajeitadamente. A animação, de facto, não é das melhores coisas do jogo e há ainda diversas misturas de atributos. Com teclas definíveis, pode ainda ser jogado com joystick.

(Jogo cedido por Chai-Chai)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 4
CONSELHO: Ver antes de comprar ou evitar

POLÍCIA IMPEDE FUGA DE PRISÃO

TÍTULO: Jailbreak R
MÁQUINA: Spectrum

As diferenças são sempre grandes entre um programa a correr numa máquina de *arcade* e as versões para micros, mas, no caso de **Jailbreak**, a Konami conseguiu obter uma boa qualidade no jogo que produziu para Spectrum, abandonando aqui (ao menos neste caso) a sua velha colaboração com a *Imagine*. No género, é superior a muitos que têm aparecido ultimamente e, além dos «tiros», envolve alguma tática e decisões rápidas, exigindo uma atenção constante.

Em **Jailbreak** controlamos um polícia isolado, que terá de fazer face a evasões em massa dos reclusos de uma prisão, estando armado, a princípio, apenas com a sua pistola, felizmente com munições inesgotáveis. Se tudo fosse uma questão de disparar contra os fugitivos, já as coisas não iam mal, mas o pior é que, em muitos casos, aqueles trazem reféns consigo, desde guardas da prisão a mulheres e crianças, e atingir estes por engano não dará muitos créditos ao polícia.

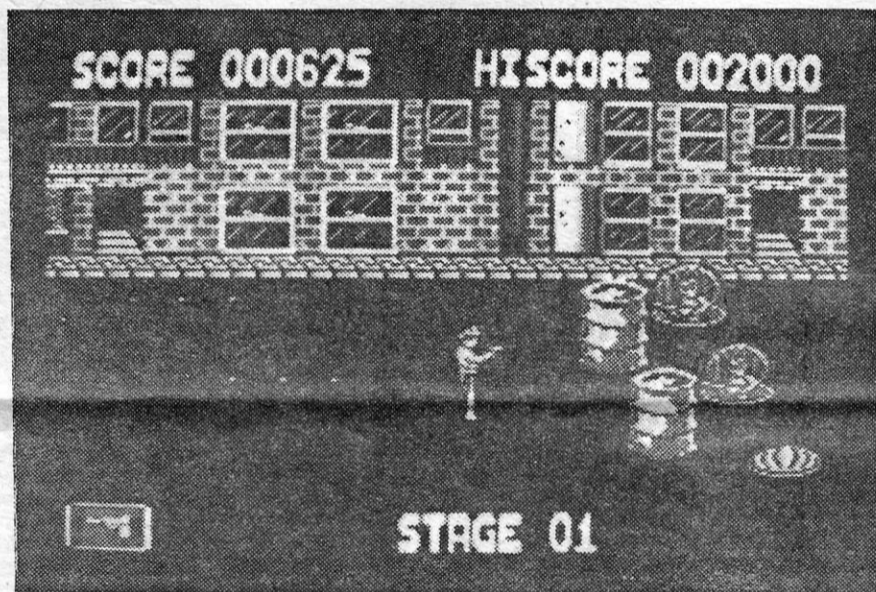
Em contrapartida, ele será premiado se conseguir eliminar o preso ou presos e libertar um refém, arran-

jando aí mais material para combater os fugitivos, incluindo uma *bazooka* e gás lacrimogénico. Note-se, aliás, que este último é o único que pode ser usado com eficácia contra o mais estranho dos fugitivos — um esqueleto.

Os presos vêm diversamente armados e se alguns transportam pistolas, outros trazem objectos que atiram contra o polícia (talvez sejam bombas). Na maior parte dos casos, é relativamente fácil eliminá-los, mas há áreas mais complicadas, em que a *bazooka* se revelará necessária, deitando abaixo obstáculos que os fugitivos levantaram (como os bidões).

Os gráficos são muito bem executados, com um fundo colorido e pormenorizado, mas a área de jogo a negro e *sprites* brancos, resolve quase perfeitamente o problema de mistura. Além disso, a animação é boa e comandar o *sprite* da personagem torna-se fácil, desde que se «ajeitem» bem os dedos (teclas «Q»/«W» e «I»/«J» e «O» para disparar) ou haja habilidade com o joystick.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): Inicial 4
CONSELHO: A comprar



DROGA DÁ COMBATE AMADOR

TÍTULO: Sky Runner
MÁQUINA: Spectrum

A história é complicada, mas **Sky Runner** bem podia ter sido feito com um pouco mais de imaginação, de forma a não nos deixar, logo no início, a sensação do «já visto», que se torna bastante desencorajante. Acabamos de carregar e depara-se-nos um *screen* inicial que traz de imediato à memória o *Buck Rogers*, com uma nave vista por detrás, deslocando-se sobre a superfície de um planeta, com árvores e obstáculos a surgirem pela frente e, eventualmente, os inimigos.

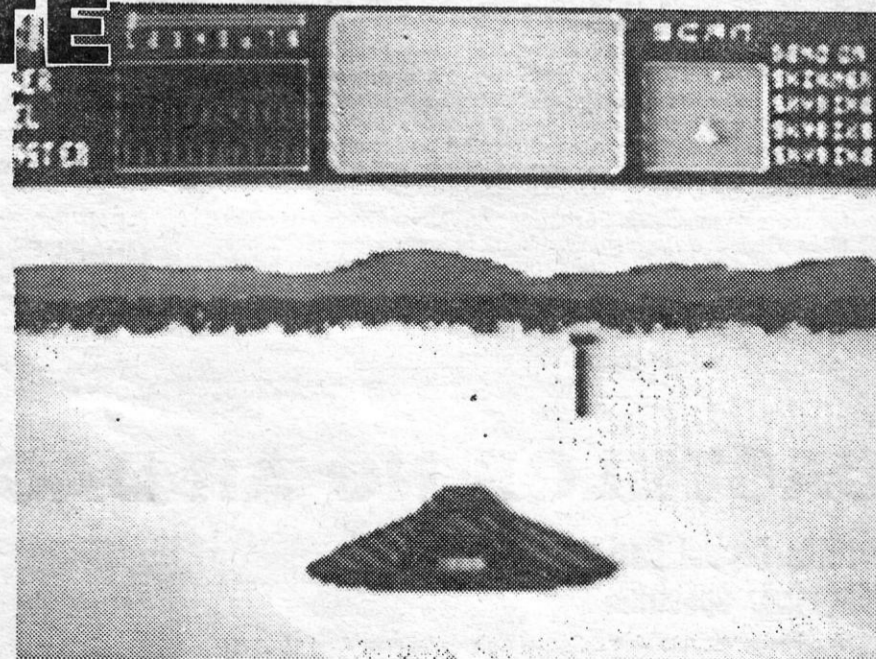
A história é que é diferente e nem era preciso terem-se dado a esse trabalho. Num qualquer futuro, a droga continua a ser problema e, nessa altura, numa espécie que pode ser usada para fins ainda piores. Denominada *sky* (céu), pode ser usada para manter as populações num estado de dócil obediência, segundo diz a propaganda do jogo. Os *Sky Run-*

ners são os agentes que produzem, processam e distribuem a droga, mas a sua actividade é combatida por um grupo de mercenários, o *Runner Squad*, contratado por uns rebeldes que pretendem pôr termo a esse estado de coisas.

No jogo, controlamos um mercenário do *Runner Squad* e o objectivo está bem à vista: destruir tudo o que aparece pela frente, sem nos deixarmos atingir pelos inimigos ou colidir com qualquer dos muitos obstáculos que aparecem pela frente.

No essencial, portanto, trata-se de um «tiro-ao-alvo», aliás razoavelmente executado, com um grande *sprite* para a nossa nave, cujos escapes dão a ilusão de descarga de jactos. A animação não é má, mas pena é que os restantes gráficos não tenham a mesma definição da nave, já que, com frequência e avançando na nossa direcção, não se percebem muito bem, pelo pormenor, a «distância». De qualquer forma, há pior e quem aprecia o género pode entreter-se por um par de horas.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: Ver antes de comprar



GUIA TV / «A CAPITAL» — XXI

CHAI INFORMÁTICA

COMÉRCIO DE COMPUTADORES E ELECTRÓNICA



- TIMEX - SINCLAIR
- ATARI
- SPECTRA VÍDEO MSX
- AMSTRAD
- MULTIC PC, XT, AT
- SHARP

CAMPANHA
«PACK 128 K»

PACK 1	PLUS 128 + MONITOR C/ SOM + GRAVADOR	43 500\$
PACK 2	PLUS 128 + MONITOR C/ SOM	39 900\$
PACK 3	PLUS 128 + GRAVADOR	33 500\$

PREÇOS DE DISTRIBUIÇÃO NUMA VASTA GAMA DE «HARDWARE» E «SOFTWARE»

LOJA 1 — Centro Comercial São João de Deus — Loja 428 — Telef. 77 94 52

• LOJA 2 — Rua da Madalena, 138 a 144 — Telefone 86 64 41

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

«FIST» EM VERSÃO DE AVENTURA

TÍTULO: *Fist II*
MÁQUINA: Spectrum

Quem jogou *Way of the Exploding Fist* e estava agora à espera de uma sequência em que o principal objectivo do jogo é andar de *screen* para *screen* a bater em tudo o que apareça pela frente bem pode agora desiludir-se, porque não é disso — ou só disso — que aqui se trata. Pensando, talvez, que os jogos de artes marciais inundaram em demasia o mercado e que é necessário dar-lhes uma volta, a *Melbourne House* decidiu-se por um esquema diferente, combinando a aventura com o muro e o pontapé.

O herói, aparentemente, é o mesmo de *Fist*, onde aprendeu bastante, mas, agora, vive descansado na sua aldeia e não pensa muito em andar a bater nas pessoas. As complicações, no entanto, vão ter com ele, já que um tirano de maus fígados começa a fazer a vida negra aos que habitam no local. O nosso herói, portanto, resolve livrar a aldeia do seu opressor, mas isto não será fácil, já que ele se rodeou de um número mais do que suficiente de guardas.

O nosso herói, todavia, está um pouco destreinado, ao fim de tanto tempo de inactividade, deve-se ter esquecido de alguns truques e, assim, a primeira parte do jogo é ocupada com as suas deambulações pelas proximidades da aldeia, em busca de alguns pergaminhos, contendo segredos das artes marciais. Na altura em que apanhou todos os pergaminhos, já pode treinar-se ao vivo, no templo mais próximo, para verificar se aprendeu alguma coisa. E, se de facto aprendeu, passa até a ter a possibilidade de ver no escuro

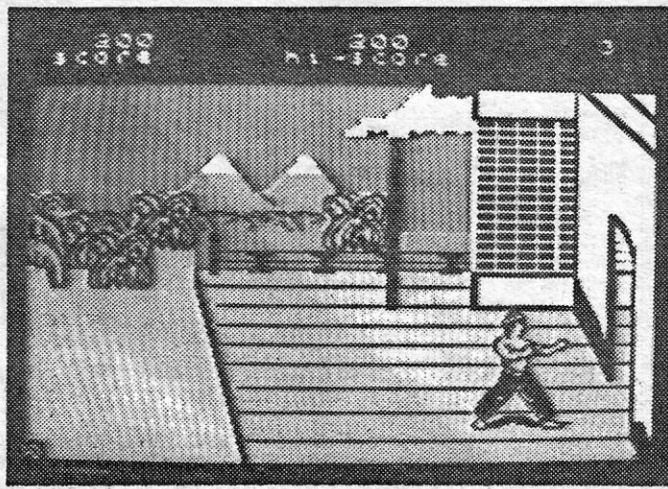
e deslocar objectos imóveis! Tudo está pronto para ir eliminando guardas, até chegar ao confronto final com o tirano.

Os gráficos de *Fist II* são bastante vistosos, bem desenhados e com excelente animação, mas, ao princípio, a não ser que se saiba o que há a fazer, o jogo torna-se um pouco frustrante. O herói corre de um lado para outro, entra em locais em que não está ninguém, é debalde que procuramos um inimigo para uma sessão de corpo-a-corpo — e a única coisa que aparecem são umas panteras, que fazem uns arranhões ao herói e lhe provocam perda de energia.

Explorar bem as redondezas é essencial, de início, podendo também aproveitar-se para ensaiar os golpes disponíveis, por meio da combinação das oito teclas de movimento e de «disparar», ficando atento, de qualquer forma, aos níveis de energia do personagem, indicados pela barra na parte inferior do «écran». Esta energia, por outro lado, pode ser recuperada com uma visita ao subterrâneo do templo, onde se encontra a estátua de Buda e em frente da qual o herói se senta a meditar (levantar com «disparar»).

Nesta primeira parte, como referimos, é preciso apanhar os pergaminhos e correr as salas todas em sua busca, tendo em atenção que a passagem entre algumas se faz na vertical, descendo poços ou subindo escadas (para isso teclar o comando escolhido para os respectivos movimentos verticais).

A apresentação do jogo é razoável, com as opções a surgirem em janelas, como em *Judge Dredd* e possibilidade de redefinir as teclas indicadas na respectiva área. A *Melbourne House* fez algum esforço para produzir um programa diferente e não ficou muito longe, mas, no essencial, *Fist II* não é caso para espantos.



GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

SOLDADO SEM GRANDE TRABALHO

TÍTULO: *Rogue Trooper*
MÁQUINA: Spectrum

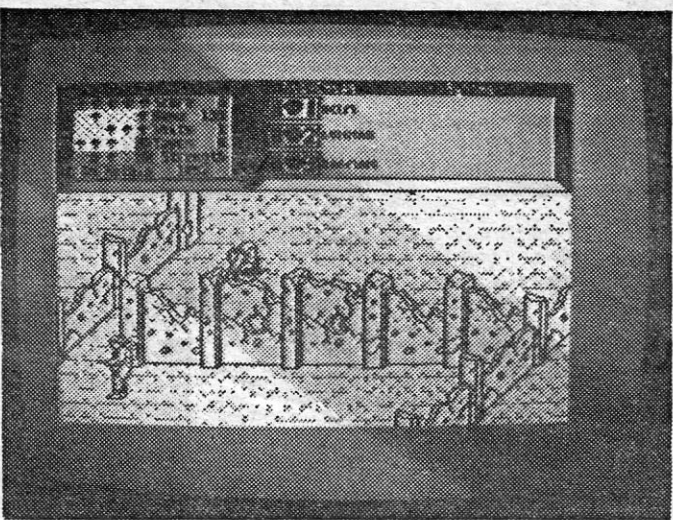
A ideia de *Rogue Trooper* é razoável, muito trabalho foi feito para que resultasse um bom jogo, mas os programadores deviam estar com complexos de culpa, quando produziram a versão final. Fartos, talvez, de ouvir falar de jogos quase impossíveis, resolveram facilitar a vida ao pessoal e deixaram caminho livre por todo o lado. O resultado é um *Rambo* ou um *Commando* em terra de cegos e aleijados, que só por distracção ou desfastio não se leva até ao fim.

E é este o principal defeito de *Rogue Trooper*, aliás concebido um pouco na onda dos dois outros jogos acima citados. Por qualquer razão que nos escapa, os «inimigos» são quase completamente ineficazes e a maior dificuldade reside na orientação, já que deveremos mover-nos por mais de uma centena de *screens*, recolhendo os objectos necessários, para completar o jogo, evitando na maior das calmas os soldados que rodeiam o personagem, bem como os campos de minas e outras defesas.

Passemos, no entanto, à história, já que a breve descrição contida no programa não é suficiente. Tudo começou com uma traição, que permitiu a uma raça alienígena, os *Norts*, massacrar todo um corpo de tropas em *Nu Earth*. Houve, todavia, um sobrevivente, o *Rogue Trooper* que controlamos, que não vai descansar enquanto não arranjar provas de traição, para levar aos seus superiores e desmascarar a «ovelha ranhosa».

As provas estão contidas em oito videogravações (*vid-tapes*), espalhadas por uma *Nu Earth* meio-destruída e contaminada por deflagrações de armas químicas, que afectam um pouco o herói da história, embora não o suficiente para o impedir de levar a cabo a sua missão. O objectivo, portanto, é recolher as gravações e levá-las para um vaivém espacial, que as transportará para a base, onde a traição será, enfim, desmascarada.

Na altura do massacre, três amigos do *Rogue Trooper*, chamados *Heim*, *Gunnar* e *Bagman*, tiveram as personalidades recolhidas e «armazenadas» em *micro-chips*, que o nosso personagem transporta consigo. Este é um dos aspectos curiosos do jogo, porque esses amigos vão-lhe dando indicações ou conselhos, que surgem,



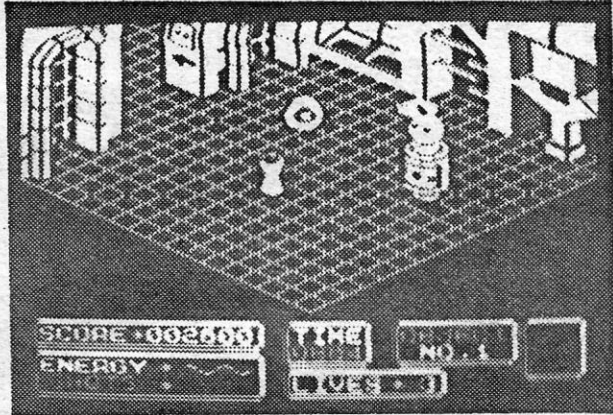
sob a forma de «balões», como os da BD, na janela da parte superior do «écran». Em muitos casos, os conselhos parecem inúteis, mas nada se perde em tomá-los em devida nota.

Nu Earth continua enxada de *Norts*, que precisam de máscaras para não serem contaminados pela atmosfera e são, por isso, facilmente reconhecíveis, mas o *Trooper* não tem grande trabalho em evitá-los. De uma maneira geral, é até fácil eliminá-los, enquanto os disparos deles vão apenas roubando alguma energia ao nosso herói. Mas, para isso, tem ele remédio: antes que o seu nível de resistência chegue a um ponto crítico, ele pode recolher *kits* sanitários amigavelmente espalhados pelo cenário. Da mesma forma, abundam as munições, e tanto num como noutro caso basta-lhe passar sobre os objectos para os apanhar.

Os *sprites* são grandes, com uma animação sem grandes rasgos, e evitar os inimigos, como referimos, é fácil, sendo apenas necessário ter mais cuidado nos campos de minas, facilmente identificáveis e nas zonas onde há máquinas de tiro automático. Uma particularidade curiosa — a revelar boa programação — é o facto de não ser preciso estarmos a «ver» um inimigo para o destruir. Se tudo se passar por detrás de um muro, por exemplo e estivermos a apontar e disparar na direcção correcta, lá vai mais um *Nort*...

Os gráficos, em dois tons, são bem executados, de forma geral e só é pena que o jogo não seja mais difícil. Com um pouco mais de «jeito», *Rogue Trooper* deixaria *Commando* a perder de vista!

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 3
CONSELHO: Ver antes de comprar



BOMBA NÃO DÁ «CHANCES»

TÍTULO: *Bombscare*
MÁQUINA: Spectrum

Há tempo para tudo, nalguns jogos, mas tempo é o que mais limita a acção em *Bombscare*, um dos últimos jogos da *Firebird*, bastante bem executado, com gráficos em 3D de excelente animação: para sermos mais precisos e se tudo for correndo bem, temos pouco mais de 16 minutos para resolver o problema.

O problema, de resto, é complicado, porque se trata de encontrar e despoletar uma bomba, com um dispositivo que a fará explodir 999 segundos depois de começarmos o jogo e nesse espaço de tempo é preciso encontrar e usar os objectos convenientes e, ainda, descobrir as palavras de código que permitem usar teletransportes entre os diversos níveis! É um perfeito bico-de-obra, mas talvez numa das salas haja qualquer coisa que possa ajudar a isso.

Agora, a história. Estamos no futuro e prepara-se a colonização de Saturno, estando já os emigrantes instalados numa enorme estação orbital. No entanto, há uns alienígenas que não encaram isso com bons olhos e colocaram uma gigantesca bomba na estação, que, ao detonar, não só destruirá esta como o próprio planeta. Os emigrantes foram alertados a tempo e evacuaram a estação, mas, agora, trata-se de encontrar a bomba e neutralizar a ameaça. Claro que ninguém se atreve a ir lá, sobretudo numa época em que há tantos *robots* e é um destes, bastante sofisticado, com o nome de *Arnold*, que desempenhará a missão. O jogador, obviamente, controla *Arnold*.

A tarefa de *Arnold* não é fácil, apesar de se deslocar com bastante facilidade e estar equipado com um eficaz *laser*, porque os alienígenas encheram a estação de *robots* seus, que retiram energia a *Arnold*, ao tocar-lhe. Ele pode destruí-los, mas eles têm o defeito de se materializarem pouco depois, e se *Arnold* «morre» antes de tempo o efeito final será o mesmo: um *screen* bastante vistoso, em que se vê a explosão do planeta.

O jogo está bem concebido, embora talvez difícil em demasia, e *Arnold* desloca-se lindamente, bastando virar-lhe a frente (teclas «O» ou «P») para o sítio para onde queremos que se desloque e teclar o comando respectivo («Q»). Nas salas, algumas parecidas, encontram-se diversos objectos e *Arnold* pode transportar até cinco de cada vez, mas deveremos também descobrir para que servem. Sem isso, nada feito. O mesmo sucede, como acima referimos, em relação aos códigos de destino dos teletransportes.

Temos visto melhor, no género, e apesar de bem feito tem a contrapartida de não ser «jogável» de imediato. Alguns pormenores demonstram que foi bem pensado (como a vasoura que varre os restos de *Arnold*), mas talvez tenha sido bem pensado em demasia.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

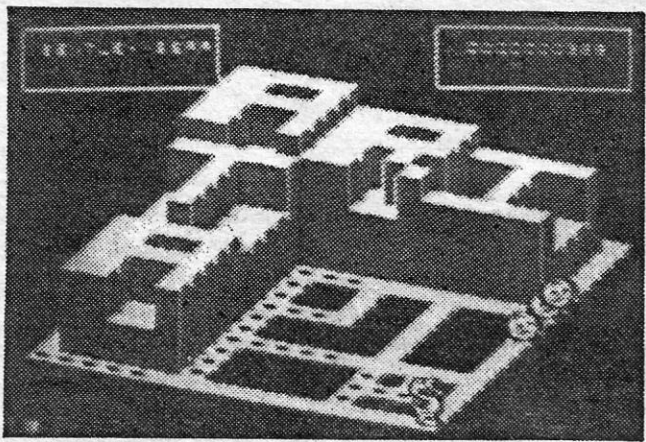
CASTELOS NO AR DÃO TRABALHO

TÍTULO: *Crystal Castles*
MÁQUINA: Spectrum

A primeira vez que vimos *Crystal Castles* foi num Atari 1040 ST e ficámos de facto maravilhados com a definição dos gráficos e a complexidade do jogo, que se tornou já praticamente um «clássico». Ficámos à espera da versão Spectrum, para ver o que dava e, se não nos desapontou por completo, também não constituiu desilusão total.

Com um pouco de ironia quase poderia dizer-se que *Crystal Castles* é um *Pacman* avançado e em 3D, mas isso não chegaria, de facto, para definir o jogo e seria até injusto. Na verdade, trata-se de um programa bastante cuidado e não é o facto de *Bentley Bear*, o personagem, necessitar de «comer» todos os blocos negros marcados nos percursos que indica qualquer aproximação. *Crystal Castles* tem uma categoria própria e as comparações são, até, desprimorosas.

É um jogo difícil, mesmo no primeiro nível, primeiro que se apanhe a melhor técnica de evitar as três sóregas bolas que perseguem *Bentley*, mas pensamos que poderia ser mais colorido ou ter escolha diferente de cores: verde e preto, por exemplo, não combinam da forma mais harmoniosa. De qualquer forma, para os que apreciam dificuldades, é jogo para fazer passar muito tempo.



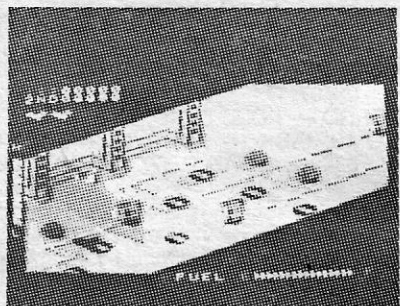
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 3
CONSELHO: Ver antes de comprar

Jogos MSX

UM «CLÁSSICO» AINDA INTERESSANTE

TÍTULO: ZAXXON
MÁQUINA: MSX

Alguns jogos tornam-se verdadeiros «clássicos» do género, quer nas arcades, quer nas versões para micro-computadores, e Zaxxon, da Sega, está seguramente nesta categoria, porque, apesar de pouco recente, mantém todos os atractivos que motivaram as preferências do público desde o início.



A versão MSX, agora aparecida entre nós, é extremamente bem feita e consegue manter todas as características principais do programa das máquinas de arcade, quer ao nível de gráficos quer de som, oferecendo um bom desafio a quem tentar percorrer os vários níveis. O único defeito que lhe encontramos foi um scroll um pouco vacilante, que quase passa despercebido, tal a concentração que exige a condução da nave que comandamos.

O objectivo é o habitual em jogos do género: destruir tudo o que aparece pela frente, quer se mexa quer esteja imóvel (por via das dúvidas), trata-se de instalações terrestres ou de outras naves que nos atacam. E, neste último caso, cuidado com os mísseis que estas disparam, mesmo quando as destruímos, porque o míssil prossegue direito ao alvo...

Zaxxon pode atingir uma velocidade bastante grande, caso em que desviarmo-nos dos obstáculos se torna mais difícil, e convém começar por treinar com andamentos mais reduzidos, até controlarmos bem a nave e sabermos que espécie de obstáculos encontramos pela frente, as passagens que existem, etc.

Os gráficos desta versão MSX têm uma óptima definição, o colorido é bastante bom e, quanto ao som, o mínimo que pode dizer-se é que é realista, desde o zumbido dos motores da nave até aos efeitos dos disparos e explosões de alvos destruídos. Os apreciadores do género têm aqui um jogo que não devem perder.

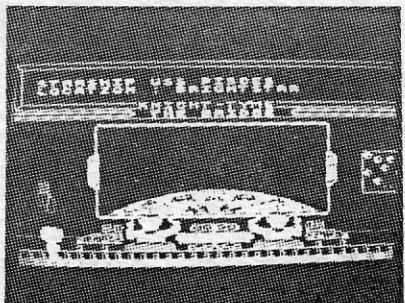
(Jogo cedido pela Triudus)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): inicial 4
CONSELHO: A não perder

«CAVALEIRO MÁGICO» AINDA ATACA

TÍTULO: Knight Tyme
MÁQUINA: MSX

Esta é a terceira versão que conhecemos do excelente Knight Tyme, da Mastertronic, desde que vimos a do Spectrum e, no essencial, diga-se de passagem, as diferenças são mínimas. Os gráficos mantêm a qualidade de uma para outra, só que a definição nos parece melhor em Atari e MSX.



A generalidade dos leitores conhece, pelo menos, a história do jogo, pelo que a resumiremos apenas, em intenção de algum que não tenha visto qualquer das outras versões. O personagem é o «Cavaleiro Mágico», que já conhecíamos de Finders Keepers e Spellbound, e esta história vem na sequência da anterior após o «Cavaleiro» ter salvo o seu amigo, o feiticeiro Gymbal, da prisão em que se metera, por engano numa fórmula de encantamento. Resolvido o problema de Spellbound, o «Cavaleiro» está morto por regressar ao seu tempo, mas, por avaria na máquina, é catapultado para o futuro, em vez de «atterrar» na sua medieval morada.

O «Cavaleiro» encontra-se a bordo da nave espacial USS Pisces, tripulada por humanos e dróides e o seu problema, agora, é encontrar os «Guardiões do Tempo» e obter deles a máquina de viajar nessa dimensão. A tarefa do «Cavaleiro», como bem sabem os que jogaram a versão Spectrum, não é nada fácil, porque necessitará de várias coisas para atingir o seu objectivo e a maioria não se encontra dentro da nave, mas sim em sistemas planetários, para os quais deverá fazê-la seguir. Para isso, todavia, precisa de obter a colaboração dos tripulantes da Pisces, e o indispensável mapa estelar.

Como na versão Spectrum, a primeira tarefa do «Cavaleiro» é ver-se reconhecido pelos tripulantes e, para isso, terá que arranjar um bilhete de identidade, com a ajuda dos dróides. Um cartão em branco, filme, máquina fotográfica e cola são indispensáveis, claro, e outro objecto que será bastante útil é o Datacube, que fornece preciosa informações. De igual forma, comer umas tabletes para manter a energia é indispensável e convém examinar o próprio «Cavaleiro» e ver-se livre do que pode impedir o seu progresso na aventura.

Esta versão, tal como as outras, usa o sistema de «menus» e sub-«menus» «desdobráveis», em que escolhemos as opções que desejamos movendo o cursor sobre a lista e iluminando a escolhida, após o que se carrega em «disparar». Desta forma, podemos examinar objectos e personagens e executar todas as acções necessárias, sendo de assinalar que as opções mudam conforme as circunstâncias, em versão melhorada relativamente a Spellbound. Para activar qualquer acção, como se sabe, coloca-se o «Cavaleiro» sobre o objecto ou personagem e carrega-se em «disparar», surgindo, então, os «menus» apropriados.

A aventura tem uma longa sequência e publicámos já neste suplemento as dicas essenciais para nela progredir. Uma vez mais a recomendamos, agora aos utilizadores de MSX, que ficam com bastante para se entreter e dar tratos à cabeça.

(Jogo cedido pela Triudus).

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A não perder

Jogos Atari

TRÊS VARIACÕES PARA O MESMO TEMA

TÍTULO: Airstrike I e II e Super Cobra
MÁQUINA: Atari

Reunimos três jogos sob o título, porque, fundamentalmente, têm estrutura muito semelhante, aliás, à semelhança de outros programas para Atari que já aqui temos referido: são todos «tiro-ao-alvo», com mais obstáculos do que muita gente gostaria, e progredir aceitavelmente em qualquer deles exige bons reflexos, golpe de vista e boa tática.

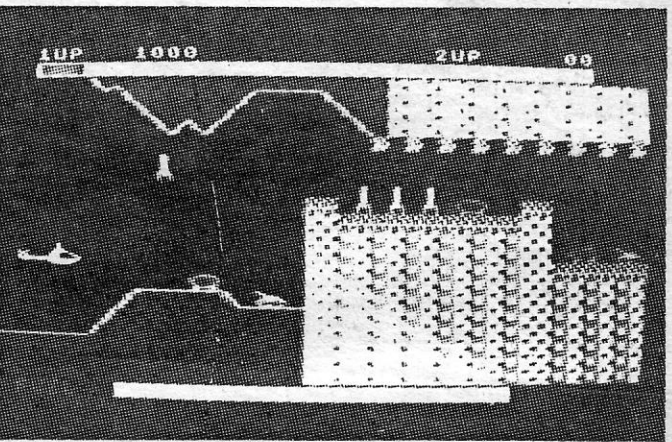
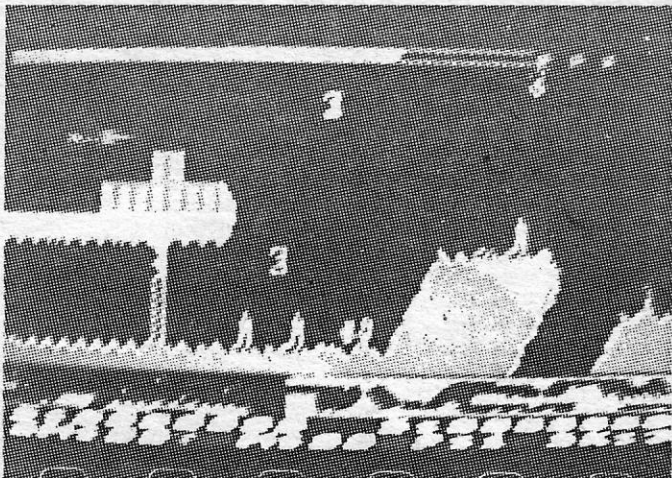
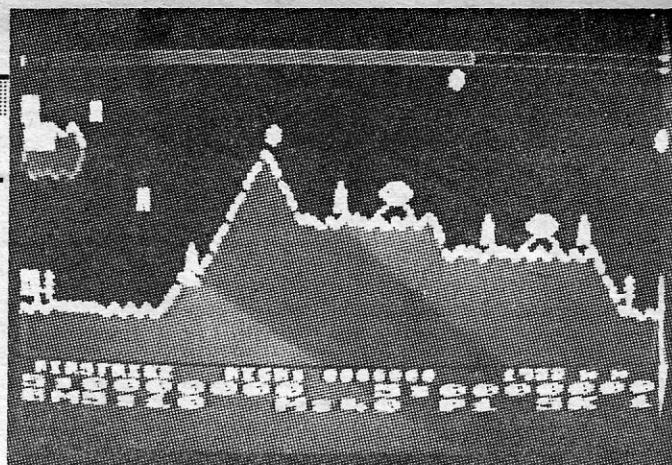
Airstrike I e II colocam-nos aos comandos de um jacto, que deverá penetrar todas as defesas do inimigo até o destruir, após o que recomeçamos a missão, mas com maiores dificuldades. O primeiro jogo inicia-se acima do solo e o inimigo está bem defendido, sobretudo com mísseis, além de se proteger com os relevos naturais, que na maior parte dos casos são obstáculos de monta, quando é preciso evitá-los e aos ataques. Manobrar o aparelho é simples, porque podemos reduzir-lhe a velocidade a zero, fazê-lo subir e descer e avançar rapidamente, mas torna-se cada vez mais complicado conseguir escapar ao tiroteio que lhe é dirigido.

A segunda versão é mais aperfeiçoada e, ao contrário da primeira, tem uma planta geral do percurso a fazer, em cada nível, imediatamente abaixo da área de acção. Por outro lado, é por túneis que o nosso aparelho deverá chegar ao objectivo e as defesas são ainda mais elaboradas, sendo necessário estabelecer uma boa tática para progredir, quer nos avanços e recuos, para evitar ou eliminar mísseis, bombas e outras armas, quer na escolha do melhor caminho a seguir. Por outro lado, há passagens fechadas nos túneis, que é também necessário abrir com disparos, antes de lá chegarmos e também esta não é uma tarefa fácil.

Os gráficos de Airstrike II são também mais bem elaborados, apresentam excelente nitidez e um bom colorido. Quanto à animação e efeitos sonoros, não há diferenças sensíveis entre os dois jogos e a qualidade é também boa.

Finalmente, Super Cobra, em que pilotamos um helicóptero muito manobrável, com possibilidade de disparar para a frente e lançar bombas sobre os alvos terrestres. O cenário é um pouco parecido ao dos jogos anteriores, os gráficos são da mesma qualidade, mas achamo-lo talvez um pouco mais difícil, já que as defesas do inimigo reagem de outra maneira. Por exemplo, há mísseis, que sobem verticalmente, mas também canhões anti-aéreos, que disparam contra o helicóptero. Para estes, a solução é fácil, desde que se coordene bem os movimentos, já que uma bomba lançada a pouca distância resolve o problema.

Os apreciadores de jogos de acção, tipo arcade, têm aqui boa oportunidade para experimentar as suas habilidades, embora, diga-se de passagem, nenhum deles possa considerar-se inovador, quer na concepção, quer na execução. De qualquer forma, são bons exemplos do que pode conseguir-se



com esta máquina e quem estiver a fazer a sua colecção de Atari pode bem contar com qualquer deles, sobretudo com os dois últimos.

(Jogos cedidos por Chai-Chai).

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6 para Ast. I e II para os restantes
DIFICULDADE (1-10): 4 inicial
CONSELHO: Ver antes de comprar

O REGRESSO DE «KING-KONG»

TÍTULO: Donkey Kong
MÁQUINA: Atari

Donkey Kong foi produzido pela Nintendo, para máquinas de arcade, e posteriormente vertido para outras versões, a começar por esta e seguindo-se a de Spectrum, lançada no mês passado em Inglaterra, talvez para relembrar uma outra, similar, aparecida há uns 3 anos. Todas se baseiam, bastante livremente, na velha história de King-Kong, o gigantesco gorila que, no fim do filme, agarra a heroína numa das suas enormes mãos e trepava ao Empire State Building, em Nova Iorque.

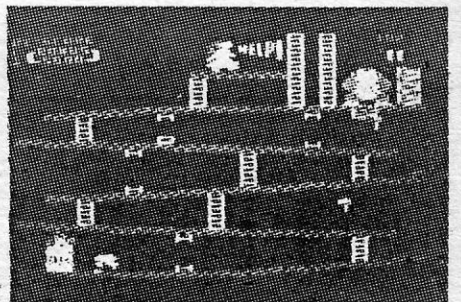
Nesta versão Atari, visualmente melhor do que a de Spectrum (tanto quanto pudemos apreciar por fotos dos screens desta última), não se trata de trepar ao arranha-céus, mas a finalidade é semelhante: salvar a heroína das mãos do gorila. O jogo é um típico escadas-e-plataformas e o herói

que controlamos aparece na parte inferior esquerda do «écran», enquanto o gorila ocupa o topo, à direita, tendo ao lado a rapariga.

O gorila — bastante bem desenhado e com boa animação — dispõe de um inesgotável suprimento de objectos, que atira contra o intrépido salvador — além de bolas de fogo, que o perseguem teimosamente — e chegar ao topo, através das escadas e das plataformas em rampa não é nada fácil, além de pouco resolver. Com efeito, só quando o herói consegue destruir a plataforma de Kong e fazê-lo cair é que a rapariga é finalmente salva.

Com cinco níveis de dificuldade, há opção para um ou dois jogadores e o boneco obedece bem aos comandos, de forma geral, embora encontrásemos algumas dificuldades, sobretudo na subida e descida de escadas. Os gráficos são nítidos e coloridos, mas talvez ganhassem se tivesse havido um pouco mais de imaginação na execução geral da ideia-base.

(Jogos cedidos por Chai-Chai).



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 5 inicial
CONSELHO: Ver antes de comprar

MOTA DÁ POUÇAS «CHANCES»

TÍTULO: TT Racer
MÁQUINA: Atari

O título é o mesmo, mas o jogo tem apresentação diferente: o TT Racer que recentemente foi lançado em Portugal para o Spectrum é visualmente «mais bonito» do que esta versão Atari, aliás anterior, e é talvez mais difícil, nalguns aspectos, pelo menos se utilizarmos toda a velocidade que o programa permite — e praticamente exige, dado que há limite de tempo para a corrida.

O «écran» de acção apresenta uma vista vertical da pista, com curvas bastante apertadas e o primeiro obstáculo, pouco depois do arranque, é uma bifurcação, a seguir a uma ponte, em que uma das vias é cortada, aleatoriamente, por um sinal de sentido proibido.

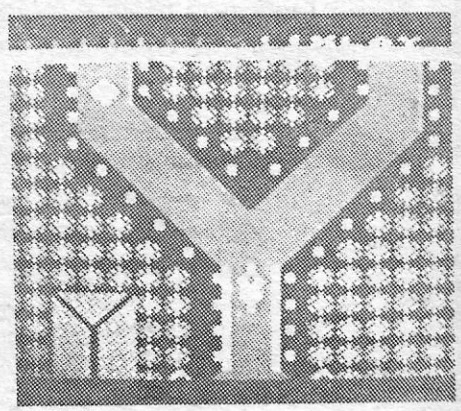
O motociclista é igualmente visto em projecção vertical e os comandos são bastante simples,

como é uso nesta máquina, acelerando-se com o joystick para a frente, travando ao puxá-lo para trás e executando as curvas com os movimentos laterais. O fire button serve também para travar, mas não são aconselháveis grandes reduções de velocidade, porque, então, não será possível completar o percurso.

Os gráficos são nítidos e bem coloridos e o efeito sonoro do motor da moto é também bem conseguido. No essencial, para os apreciadores deste género de jogos, TT Racer poderá oferecer um interessante desafio.

(Jogos cedidos por Chai-Chai).

GÉNERO: Simulador/acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 5
CONSELHO: Comprar, se gosta do género



- STARQUAKE — POKE 50274, Ø
- SPECTRAL PANIC — POKE 28522, Ø
- SAM SPADE — POKE 25215, Ø
- SABRE WULF — POKE 43575, 255
- SORCERY — POKE 49823, Ø
- TALES AR. NIGHT — POKE 57838, Ø
- TURMOIL — POKE 57903, Ø
- WAY OF THE TIGER — POKE 58413, 201
- ZIP-ZAP — POKE 54065, Ø
- ATIC ATTACK — POKE 35353, Ø
- CHUCKIE EGG II — POKE 65535, 184
- 1994 — POKE 39125, 255
- BENNY HILL — POKE 34957, 2 (tempo infinito)

Intervalo para os mais atrasados

Alguns leitores continuam a ver atrasada a referência às suas cartas, e pensamos que esta é boa altura para lhes dar satisfação.

Por exemplo, e já que estamos a seguir aos pokes, lembramos a carta de Manuel João da Fonseca, de Glória do Ribatejo, que mandou esse tipo de material... mas para o Sharp MZ-700. De momento, não vamos publicá-lo, ficamos à espera que mais leitores manifestem interesse por isso. OK?

Luis Filipe Salvador (Bairro C. Monte Real — Rua Eça de Queirós, 23-1.º-Dt.º — 2775 Tires/Parede), que gostaria de trocar correspondência com outros leitores, especialmente Hugo Quinta, manda as suas críticas aos que copiam material de revistas, especialmente mapas, sem indicarem a proveniência, e envia duas rotinas e o mapa de Nipper, que, desculpa, não vamos dar outra vez, apesar de estar bem feito (evita desenhar a azul!).

A dúvida que tens sobre a rotina do Dynamite Dan II deve resultar de uma gralha. Não a temos presente, de momento, mas não seria o sinal de multiplicar?

Do material que enviou, por hoje fica apenas a dica para México 86, em resposta a um pedido em tempos feito por João Manuel Salgueiro:

«Ao princípio aparece um screen com a bandeira inglesa e a bandeira do adversário; ao lado desta está a tática que vai ser utilizada pelo adversário. Depois aparece uma lista de vários jogadores e aí o jogador pode escolher alguns e até acrescentar outros ao seu gosto.

«No screen seguinte escolhe-se o 11 inicial e os suplentes. Quando todos os lugares estiverem ocupados, carregue em "N" e "Enter" sucessivamente. Aparece o campo e começa o jogo. Pode-se fazer substituições carregando em "S", quando a bola estiver próxima do meio-campo. Os primeiros 5 jogos são amigáveis, os outros já contam para a qualificação. Já acabei o jogo e se alguém não perceber alguma coisa basta telefonar para 2440763 (o indicativo é o de Lisboa).»

Quanto ao jogo português sobre futebol, talvez nem todas as lojas o tenham, e o Match Day II também nunca vimos. Não será o Supersoccer?

Casimiro Silva Santos, de Queluz, anda aflito com alguns problemas de Vera Cruz (incidentalmente, já publicámos o suficiente para o resolver) e pede ajuda. Quanto a meteres os pokes, já aqui dissemos várias vezes como se faz — e não é como dizes, que não serve de nada! De duas uma: ou os consegues introduzir fazendo MERGE "" (e parando o gravador assim que aparece o OK), antes do RANDOMIZE ou PRINT USR, ou terás de utilizar uma rotina como as que frequentemente publicamos — mas que não servem em todas as versões.

Tiago Almeida Mota, de Algés, mandou um mapa de Universal Hero, que hoje publicamos, e gostaria de saber como ir além das portas que considera impossíveis de passar (ver legenda do mapa).

Soluções para Zub

Rui Filipe Garcia, de Setúbal, mandou a maneira de acabar Zub, um jogo que não conhecemos, começando com uma rotina que destrói todos os inimigos:

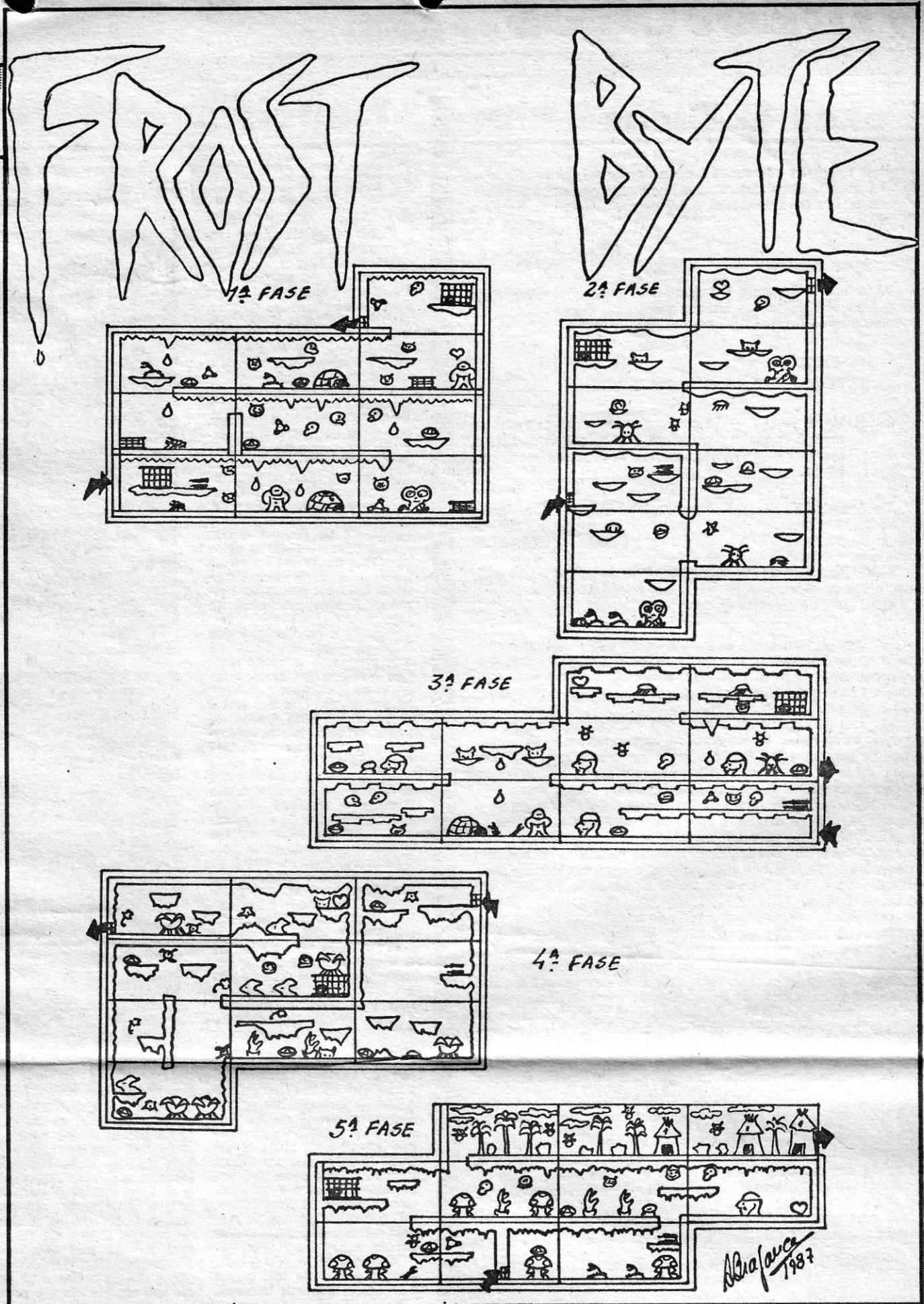
- 10 BORDER Ø : PAPER Ø : INK Ø
- 15 CLEAR 24699
- 20 LOAD "" SCREEN\$
- 25 LOAD "" CODE : LOAD "" CODE
- 30 POKE 37473, 201
- 40 RANDOMIZE USR 24700

E, depois, estas dicas:

No cimo de cada planeta existem três plataformas e cada uma nos envia para outro. Assim,

- Planeta 1 — vão para a plataforma do meio e seguem para o planeta 3;
- Planeta 3 — vão para a plataforma da direita para irem ao planeta 4;
- Planeta 4 — da plataforma da esquerda sai-se para o planeta 6;
- Planeta 6 — da plataforma da esquerda vai-se para o planeta 7;
- Planeta 7 — na plataforma do meio sai-se para o planeta 9;
- Planeta 9 — vão para a plataforma do meio e seguem para o planeta 10;
- Planeta 10 — aqui recebem uma esfera esverdeada e vão ter que voltar, pelo que de qualquer plataforma se pode ir para o planeta 9;
- Planeta 9 — da plataforma da esquerda sai-se para o 7;
- Planeta 7 — da plataforma da direita segue-se para o planeta 6;
- Planeta 6 — vão para a plataforma do meio e seguem para o 4;
- Planeta 4 — da plataforma da direita, viaja-se para o 3;
- Planeta 3 — da plataforma da esquerda vai-se para o planeta 1 e assim se acaba o jogo.

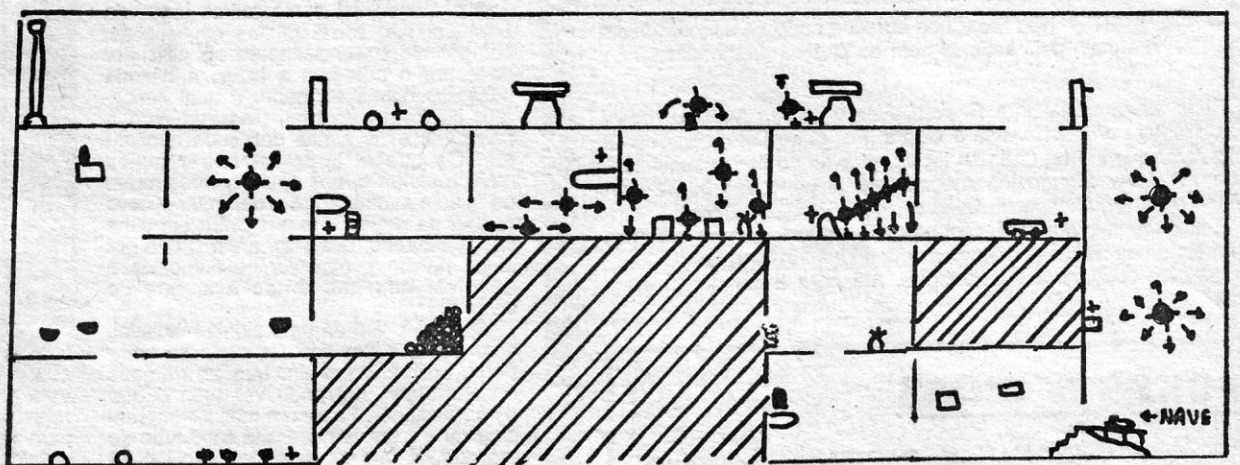
(Continua na pág. seguinte)



Mapa: Universal Hero

Legenda: + Roboç que zira o ar

- ▲ Plutónio
- Objectos que ao tocar matam
- Direcções dos roboçs
- + Objectos a apanhar
- Porta impossível de passar



Tiago Mota

VIDEOJOGOS Por DANIEL

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Uma referência ainda para a carta de *Gonçalo Nunes Farinha*, de 13 anos, de Lisboa, que mandou três mapas não muito perfeitos, e pede *pokes* para *Infiltrator* e *Mindstone* (telefonem-lhe para 7262660).

Frostbyte e outros

Mais adiante iremos a *Frostbyte*, mas antes uma referência a *Nuno Manuel Vitoriano*, de Lisboa, que enviou algum material, de que escolhemos o seguinte:

— HIGHLANDER

10 POKE 23570, 16 : RANDOMIZE USR 23296

NIGHTMARE RALLY — Se carregarem em todas as teclas ao mesmo tempo, o carro atinge uma grande velocidade e, mesmo perdendo, vai continuar noutros *screens* e com bónus.

De *António Luís da Silva Bragança*, também de Lisboa, demos noutra semana parte do material que mandou e hoje concluímos com *dicas* de *Frostbyte*, que ele diz ter adaptado de uma revista espanhola, e o respectivo mapa.

Neste jogo, *Hickey*, o personagem, foge da jaula em que está, mas, antes de alcançar a liberdade, tem muito que andar. Dispõe, por outro lado, de algumas *ajudas*.

«*Ajudas* — Têm forma de caramelos de três cores: Vermelho, azul e verde. O vermelho permite-lhe deslocar-se a grande velocidade, o que lhe é imprescindível para atravessar certas barreiras de *monstros sobre-e-desce*, que se deslocam em grande velocidade por todo o «*écran*».

«O azul permite-lhe saltar mais alto, para alcançar zonas que de outra forma seriam inacessíveis. Às vezes, não serão suficientes e terá de recorrer a uns colchões azuis com molas, que se encontram durante o jogo. Estes colchões são também de grande utilidade para amortizar as quedas quando se cai de grande altura.

«Finalmente, o verde permite-lhe cair no chão, mesmo de grandes alturas, sem se magoar e sem perder uma das suas vidas.

«Encontrará, também uma série de caixas com munições, normalmente no início de cada fase, que lhe permitirão acabar com *monstros inoportunos*, que lhe impeçam o caminho. *Hickey* pode disparar para a direita, para a esquerda e para cima, mesmo quando esteja a saltar.

«Por último, encontrará uma série de corações vermelhos, que, depois de os apanhar e utilizar, lhe darão uma vida extra.

Para poder utilizar estas *ajudas*, terá de apanhá-las primeiro e posteriormente usá-las (tecla *usar*) no momento em que estas sejam precisas. O efeito destes caramelos durará até ao momento em que *Hickey* use outro objecto ou mude de fase.

Como regra pode dizer-se que é necessário apanhar todos os objectos que forem aparecendo, e que pouco depois serão imprescindíveis para atravessar algum quadro. A excepção a esta regra é a das *vidas extras* (corações vermelhos). Em muitos casos, perde-se uma vida quando se tenta conseguir outra, e nesta inútil troca gasta-se um tempo precioso.»

As *dicas* de *António Bragança* são por demais pormenorizadas, descrevendo passo a passo todas as acções da personagem, desde os saltos aos disparos. Pensámos que é desnecessário, além de ocupar quase todo o espaço desta secção — e os outros também a ele têm direito. Certo?

E, para terminar, algumas pequenas *dicas*, a começar por uma enviada por *Artur Miguel Alves Caetano*, de Lisboa:

— **KAYLETH** — No princípio do jogo, teclar **BREAK BANDS** e, para se verem livres do dróide, vão **UP**, **UP** façam **PULL LEVER**.

Por seu turno, gostaria de saber como abrir a «*Closed Service Aperture*» e para que servem o «*Circuit Fuge*», o «*Micro Cannister*» e o «*Pair of Gloves*», que estão na cadeira, fazendo **EXAMINE CHAIR**, **TURN KNOB**.

Bruno Oliveira Martins, do Cacém, mandou estas:

— **RAID OVER MOSCOW** — Para sair do hangar, deixar a nave descair ligeiramente para o lado esquerdo, depois acelerar em direcção à porta (tomar em atenção a ausência de gravidade) e teclar «*fire*» e «*down*», para abrir as portas do hangar. Não as abrir muito cedo, porque senão ganhamos muita altitude e batemos no tecto do hangar.

— **GREAT ESCAPE** — De noite, não se deixar apanhar pela luz, porque o moral desce muito rapidamente.

— **POTTY PIGEON** — Para passar o 1.º nível, apanhar todas as minhocas e dá-las aos pássaros que estão no ninho.

— **AVENGER** — Não tocar nos buracos onde se encontram as aranhas, pois ficamos sem as chaves apanhadas.

Pede ainda ajuda para *Firelord*, *Heavy on the Magick*, *Knight Rider*, *Masters of the Universe* e *Cobra*. Por outro lado, agradece a *Mário Jorge* por lhe ter dado as teclas, através do nosso suplemento; de *TT Racer* e quer trocar jogos (tem já perto de 300). Escrevam-lhe para Av. Cidade de Londres, 46-5.º-Esq. — Cacém.

E ficamos hoje por aqui, com os mais atrasados atendidos, mas com mais umas dezenas de cartas que chegaram entretanto. Todavia, também chegará a vez a todos. Até para a semana e bons jogos!

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

«Reprise»

«ROBIN» É SEMPRE ACTUAL

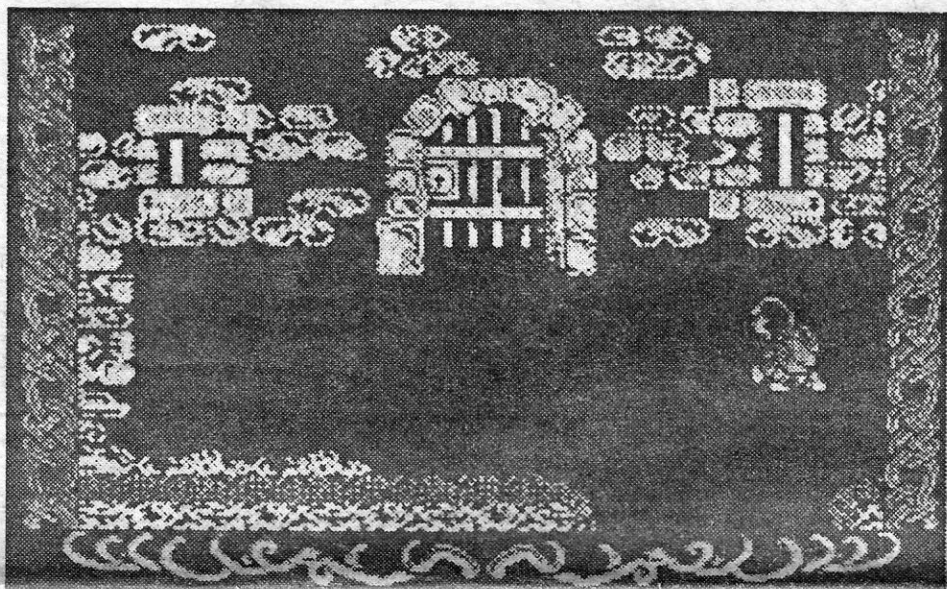
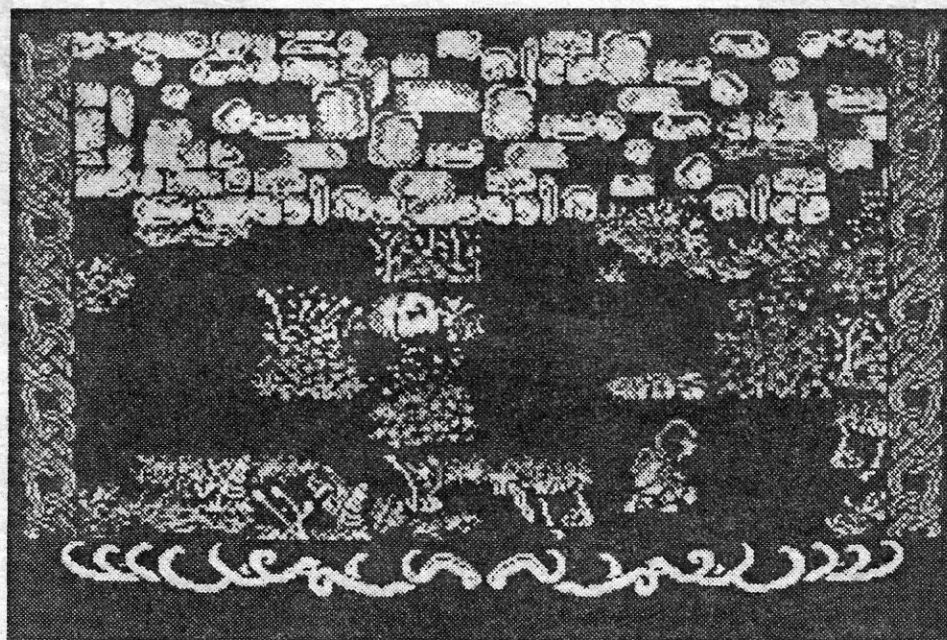
Robin of the Wood, um lançamento da *Odin*, em fins de 1985, ainda hoje tem apreciadores e, como se pode ver nas cartas que reproduzimos ou citamos em *Pokes e Dicas*, ainda há bastante gente afilada com este jogo, sobretudo aqueles que, por falta de instrução mínimas, não sabem o que fazer com ele.

Controlamos, como se depreende do título do jogo, o lendário *Robin dos Bosques*, como por cá dizemos, um espinho encravado no *Xerife de Nottingham*, que mais não quer do que fazer reinar a ordem normanda em todo o território saxónico. Os Saxões, como bem sabe quem estudou um pouco de História, é que nunca estiveram muito pelos ajustes e as lendas de *Robin* inserem-se na resistência activa ou passiva contra os Normandos. Mas passemos ao jogo.

Robin é o grande herói dos Saxões, rouba aos ricos, dá aos pobres, e o xerife mais não desejará do que deitar-lhe as mãos. Ora, para os Saxões, há um objecto que tem inestimável valor, uma Flecha de Prata, símbolo da sua liberdade, que caiu nas mãos dos Normandos. Um dia, o xerife anuncia que vai organizar um torneio de tiro com arco e que o vencedor receberá, precisamente, a Flecha de Prata, esperando assim atrair *Robin* e prendê-lo, quando este, sem dúvida alguma, se sagrasse vencedor. Além disso, e pelo sim, pelo não, encheu a floresta de soldados, não fosse dar-se o caso de apanhar *Robin* antes do torneio.

Robin ouve falar do torneio e dirige-se para o castelo, mas, antes de aí poder entrar e competir, tem de desempenhar uma série de tarefas na floresta. A primeira, claro, é escapar aos soldados, mas *Robin* está desarmado e só dispõe de um pau para se defender. Não tem arco, nem espada, nem as três flechas mágicas de que necessita, porque quem as guarda é o *Ent*, uma espécie de árvore viva — que só dará os objectos em troca de sacos de ouro. Assim, para recuperar cada um, *Robin* deverá fazer o que melhor sabe, roubar os Normandos, no caso um bispo que se passava pela floresta, devidamente escoltado.

Isto, no entanto, não é tudo, porque a floresta tem outros habitantes, como a feiticeira,



que pode irritar-se com *Robin* e enviá-lo para as masmorras do castelo. A maneira de a apaziguar é dar-lhe flores, e *Robin* fará bem em recolhê-las pela floresta. Outro habitante indesejável é o javali e, quanto a este, o melhor é evitá-lo, porque os ferimentos que provoca a *Robin* vão-lhe roubando energia. Esta pode ser refeitada, todavia, com uma visita ao eremita, mas, cuidado, ele não gosta de armas e se *Robin* tem alguma em seu poder

é melhor largá-la, antes de se aproximar.

O jogo decorre em três áreas, mas só duas nos estão regularmente à vista: a floresta, onde pode haver também um mau encontro com o xerife, e as masmorras do seu castelo, de onde *Robin* só sairá se encontrar a chave (o que é fácil). A terceira área é a do torneio e só temos acesso se tivermos já os objectos necessários (espada, arco e flechas mágicas).

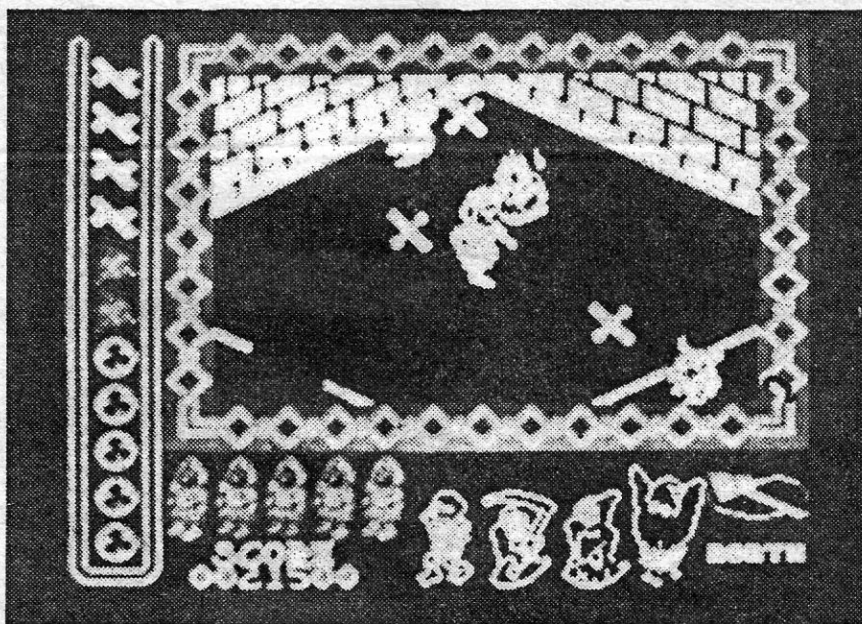
O jogo tem uns gráficos muito bonitos e coloridos, a animação é excelente — veja-se a forma como *Robin* corre — e as dificuldades não são intransponíveis. Convém, claro, tentar estabelecer um mapa do jogo (ou segui-lo por aquele que já publicámos, em tempos, neste suplemento), porque, caso contrário, nos arriscamos permanentemente a perder-nos. Se ainda não o possuem, impõe-se uma corrida à loja, para o adquirirem.

MAGIA DE «NIGHTSHADE»

A *Ultimate* foi uma das empresas de software que melhor desenvolveu, na altura, os gráficos em 3D e alguns dos jogos que produziu ficaram famosos, como *Knightlore* e *Alien 8*, ainda hoje actuais, mas o que se lhes seguiu, *Nightshade*, curiosamente ficou um pouco no esquecimento, talvez pela sua complexidade ou pela nova técnica de «deixar apagar» as paredes das salas, à medida que o *sprite* do personagem por elas passava, deixando o «*écran*» um pouco vazio de pormenores, mas um risco branco a assinalar o limite das paredes.

Nightshade, tal como outros jogos da *Ultimate*, não trazia muitas explicações, competindo essencialmente ao utilizador descobrir o que tem a fazer. A história passa-se num vale, sobre o qual desceram as forças do mal, transformando a paisagem e as almas dos seus habitantes. Os que aí tentaram entrar nunca mais voltaram e, aos poucos, raros foram os que se aventuraram a defrontar o novo senhor da região. Até que entra em cena um aventureiro, decidido, a ver o que por aí se passava, expulsar os demónios e devolver aos habitantes a alegria de viver.

O cenário é o de uma aldeia medieval, com casas e um castelo, onde se entra pelas portas, caso em que as paredes desaparecem, deixando ver tudo o que está no interior. Fazer um mapa é imprescindível e a tarefa necessita sobretudo de atenção, já que as direcções são indicadas na parte inferior do «*écran*», mas o pior é livramo-nos dos demónios menores que enxameiam a aldeia. Contra eles e além de os evitar, só o uso de «*antí-*



tos» é eficaz, mas estes obtêm-se um pouco por todo o lado e, por aí, não haverá grande dificuldade. Mais difícil é arajar os quatro «*antídotos superiores*», para «tratar da saúde» aos quatro tiranos da aldeia — e que aparecem também indicados na parte inferior do «*écran*»: um monje, um esqueleto, um fantasma e a própria Morte. Os antídotos, neste caso, são uma bíblia, um martelo, uma cruz e

uma ampulheta, e não é difícil descobrir contra quem se usa cada um.

Os gráficos têm a usual qualidade da *Ultimate*, com excelente animação e pormenores bem cuidados, mas talvez porque um pouco pela dificuldade. Em qualquer caso, é também uma espécie de «*clássico*» no seu género e a merecer toda a atenção aos apreciadores das aventuras de acção.